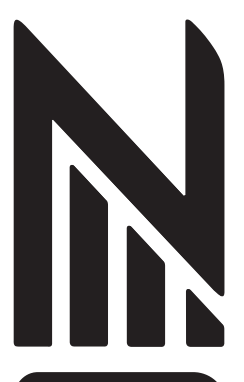


GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-3

Mode d'emploi

Sommaire



© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, est interdite quel qu'en soit le moyen.

PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'USAGE

PRECAUTIONS DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alertes et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veuillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger du GFX-3.



A propos de l'alimentation

Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

[Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "–" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

[Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- Le GFX-3 ne peut pas servir de chargeur. Portez attention à l'étiquetage de la pile pour veiller à choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et les contacts pour retirer tous les restes de liquide.
- Quand vous utilisez l'appareil, le capot du compartiment des piles doit être fermé.



Environnement

Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre GFX-3 dans des conditions où il est exposé à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs



Maniement

- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur le GFX-3 car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur le GFX-3 des sources à flamme nue telles que des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.



- Le GFX-3 est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ou du liquide pénétrer dans l'appareil.



Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre le GFX-3 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer le GFX-3.



Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du GFX-3 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



Volume

N'utilisez pas le GFX-3 à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

Précautions d'usage

• Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, le GFX-3 a été conçu afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil, et une protection vis à vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près du GFX-3, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris le GFX-3, des interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer ou détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

• Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le GFX-3. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

Veuillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

Introduction

Merci d'avoir choisi le ***GFX-3 ZOOM***. Ce produit est un processeur d'effets sophistiqué pour guitare ayant les caractéristiques suivantes.

● Gamme d'effets polyvalente

Le système de modélisation à architecture variable (Variable Architecture Modeling System ou VAMS) développé par ZOOM adapte la configuration interne de l'unité pour obtenir exactement le son désiré. Le GFX-3 offre 50 choix, allant des effets de distorsion et de modulation au traitement spatial du son.

● Assortiment complet d'effets de distorsion

20 effets de type distorsion recréent non seulement les caractéristiques de célèbres amplis vintage, mais reproduisent aussi le son et le fonctionnement d'effets compacts et de pédales célèbres. Le simulateur acoustique intégré fait sonner une guitare électrique comme un instrument acoustique.

● 120 Patches prêts à l'emploi

Les combinaisons de réglages de modules d'effet peuvent être mémorisées sous forme de Patches. Le GFX-3 offre 60 Patches utilisateur qui peuvent être librement modifiés plus 60 Patches presets. Ensemble, ces 120 réglages vous permettent tout de suite de faire de superbes sons.

● Edition sans changement de mode pour plus de souplesse créative

Les sélecteurs et touches arrangés en façade vous permettent d'accéder directement à tout effet. Comme il n'est pas nécessaire de changer de mode, l'édition peut s'effectuer rapidement, même durant une interprétation. La pédale intégrée rend les choses encore plus simples en vous permettant de faire varier les paramètres d'effet en temps réel. Le GFX-3 est un outil performant pour améliorer toute prestation en direct.

● L'Energizer produit un son puissant

L'Energizer vous permet d'adapter la sortie du GFX-3 au système de reproduction. Bénéficiez d'un son puissant, dynamique, même avec un petit ampli guitare ou un système audio à réponse plate.

● Conçu pour l'emploi sur scène

Le châssis métallique du GFX-3 peut endurer les rigueurs de l'emploi sur scène. Sa stabilité est excellente et la double alimentation électrique permet à l'unité d'être alimentée soit par un adaptateur secteur soit par des piles. Avec un jeu de piles alcalines, l'autonomie en continu peut atteindre 11 heures.

Commandes et fonctions

Face supérieure

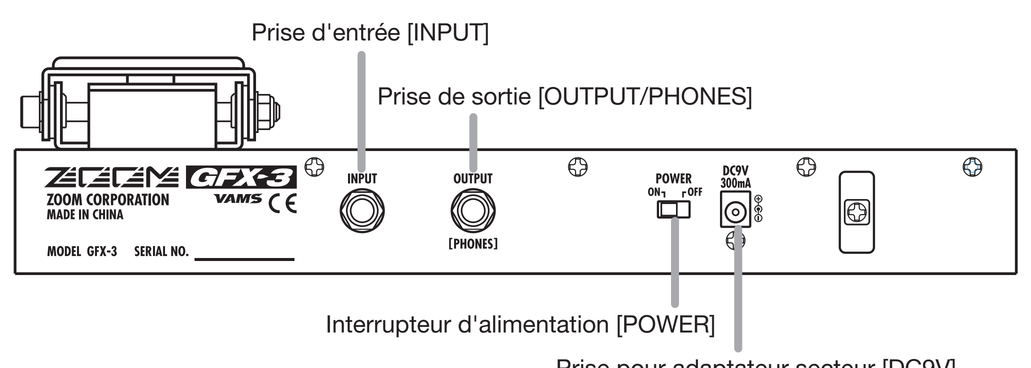
Section de contrôle (→ p.5)

Pédale d'expression

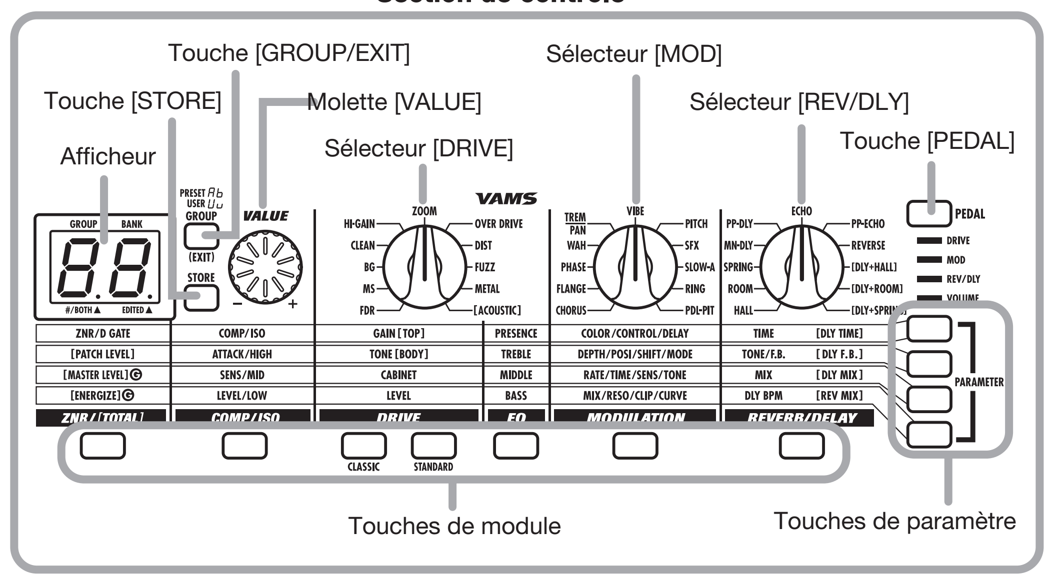
Pédales commutateurs [1] - [3]

Touches BANK [▲]/[▼]

Face arrière



Section de contrôle

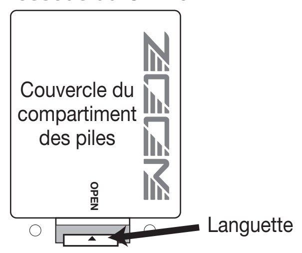


Se préparer à jouer

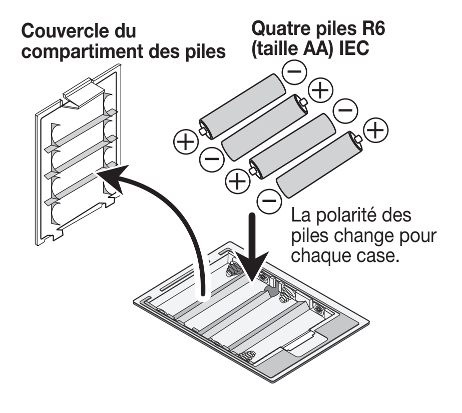
Insérer les piles

Pour utiliser le GFX-3 avec des piles, insérez les piles comme représenté ci-dessous.

1. Retournez l'appareil et ouvrez le compartiment des piles (poussez sur la languette pour déverrouiller le capot et le redresser).



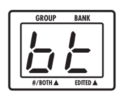
2. Insérez les piles en respectant la polarité correcte (+) (-) dans le compartiment des piles.



3. Fermez le compartiment des piles (assurez-vous que la languette est bien enclenchée).

NOTE

- Quand vous n'utilisez pas l'unité durant une période prolongée, retirez les piles pour prévenir le risque de dommage causé par une fuite du liquide de celles-ci.
- Si l'indication "bt" alterne dans l'afficheur avec l'affichage normal, les piles sont quasiment épuisées. Remplacez-les dès que possible par des neuves.



Se connecter

1. Assurez-vous que l'amplificateur et le GFX-3 sont éteints.

Baissez au minimum le volume de l'amplificateur.

2. Pour alimenter l'unité depuis l'adaptateur secteur, insérez la petite fiche du câble de l'adaptateur dans la prise [DC9V] du GFX-3. Puis branchez l'adaptateur dans une prise secteur.

3. Branchez la guitare à la prise jack d'entrée [INPUT] du GFX-3 avec un câble mono.

4. Branchez la prise jack de sortie [OUTPUT/PHONES] du GFX-3 à l'ampli guitare avec un câble.

Pour écouter le son au casque, branchez le casque dans la prise [OUTPUT/PHONES].

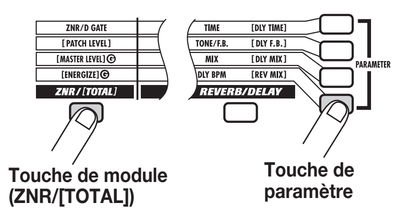
5. Mettez sous tension dans l'ordre suivant: GFX-3 → amplificateur.

NOTE

Si vous allumez le GFX-3 alors que l'amplificateur l'est déjà, vous risquez d'endommager le haut-parleur. Allumez toujours l'amplificateur en dernier. A l'extinction, procédez en ordre inverse.

6. Pressez la touche de module la plus à gauche (ZNR/[TOTAL]) puis la touche de paramètre la plus basse.

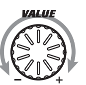
Les touches correspondantes clignotent et la fonction Energizer destinée à faire correspondre le GFX-3 au système de reproduction peut être employée. L'écran affiche le réglage actuel.



Touche de module (ZNR/[TOTAL])

Touche de paramètre

7. Tout en jouant de votre instrument, tournez la molette [VALUE] jusqu'à ce que vous obteniez la qualité sonore désirée.



Quand vous tournez la molette, l'indication affichée change entre oF et 1 - 30. Des réglages plus élevés donnent une accentuation plus forte des graves et des réglages plus bas une accentuation plus forte des aigus. Le réglage "oF" signifie que la fonction Energizer est désactivée.

8. Pour éteindre le système, procédez dans l'ordre inverse de celui de la mise sous tension.

Connectez la prise de sortie de la guitare à la prise [INPUT] du GFX-3.

Quand vous n'utilisez qu'un ampli guitare, connectez-le à la prise [OUTPUT/PHONES] avec un câble d'instrument blindé. En utilisant un câble en Y et en connectant deux amplis guitare à la prise [OUTPUT/PHONES], vous pouvez obtenir un son de reverb et de chorus avec une large dispersion stéréo.

Connectez ici l'adaptateur secteur disponible séparément (AD-0006 ZOOM).

Guitare

Amplis guitare

ZOOM GFX-3
ZOOM CORPORATION
MADE IN CHINA
VAMS CE
MODEL GFX-3 SERIAL NO.
INPUT
OUTPUT
[PHONES]
POWER
ON OFF
DC9V
300mA

Enroulez le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet avant de le connecter à la prise [DC9V]. Cela empêchera la déconnexion accidentelle de cette fiche si on tire sur le câble.

Casque

Adaptateur secteur

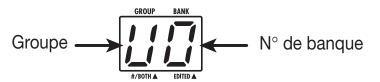
Guide rapide

Cette section explique les opérations de base, vous permettant d'utiliser immédiatement l'unité.

Sélectionner un Patch

❶ Pour sélectionner un patch, pressez une des pédales [1] - [3] dont la diode est éteinte.

Les effets simples (modules d'effet) du GFX-3 peuvent être combinés et les réglages de paramètres de chaque effet peuvent être changés pour obtenir le son désiré. Une telle combinaison d'effets avec ses propres réglages de paramètres est appelée un Patch. Les Patches s'appellent toujours en façade par banques de 3, et les pédales [1] - [3] servent à sélectionner le Patch.



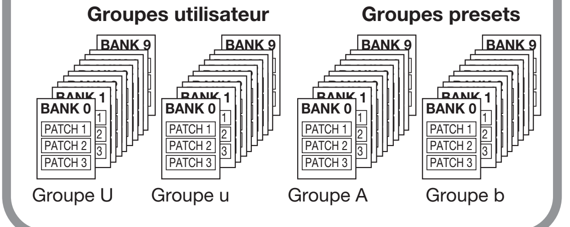
❷ Pour passer à un Patch d'un autre groupe ou banque, utilisez les touches BANK [▲]/[▼] puis les pédales [1] - [3].

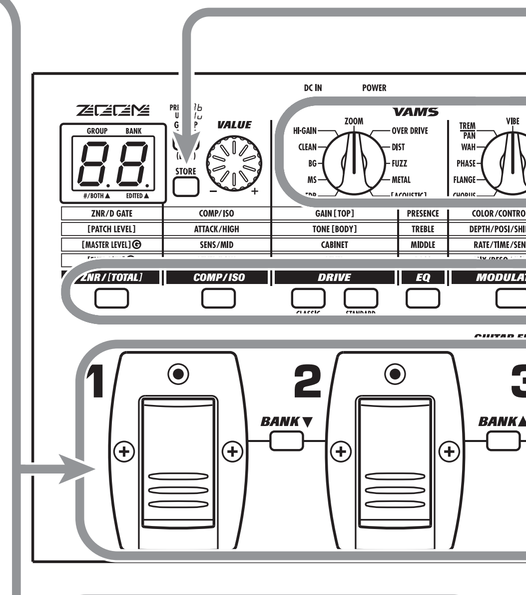
Les Patches sont organisés en groupes utilisateur (U, u) qui peuvent être modifiés et en groupes presets (A, b) qui ne peuvent qu'être lus. Chaque groupe comprend 10 banques numérotées de 0 à 9 et chaque banque a trois Patches.

Les touches BANK [▲]/[▼] sélectionnent les groupes et banques dans l'ordre U0 - U9, u0 - u9, A0 - A9, b0 - b9.

* Presser ensemble les pédales [1] et [2] a le même effet que presser la touche BANK [▼] et presser ensemble les pédales [2] et [3] a le même effet que presser la touche BANK [▲].

Pour une explication détaillée du changement de Patch, voir page 10.





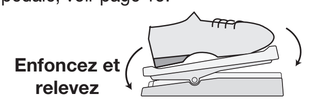
Modifier un effet par la pédale

❶ Bougez la pédale d'expression vers le haut ou vers le bas tout en jouant de l'instrument.

L'intensité d'effet ou le volume ou un autre paramètre d'effet changera en temps réel quand vous bougerez la pédale d'expression (le paramètre qui change dépend du Patch).

* Pour certains Patches, la pédale n'a pas d'effet.

Pour une explication du contrôle d'effet par la pédale, voir page 15.



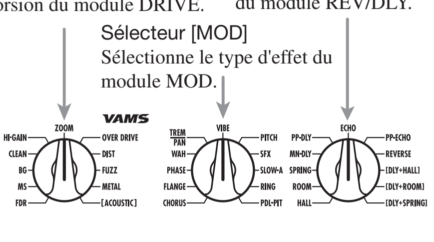
Modifier le son d'un Patch

Tout en jouant de votre instrument, utilisez les sélecteurs et touches suivants.

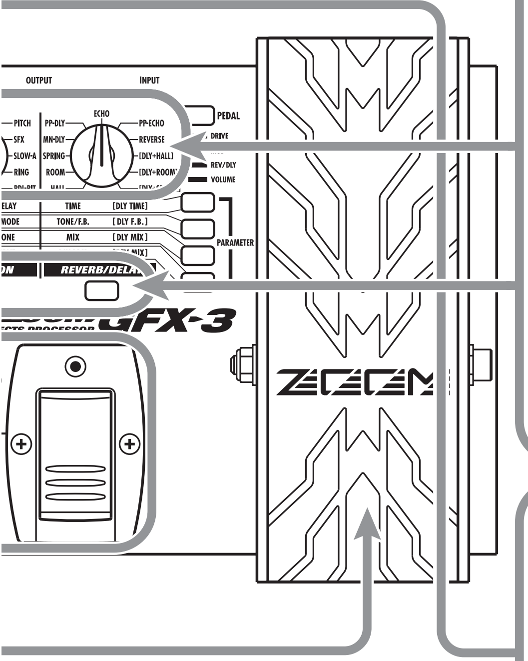
Sélecteur [DRIVE]
Sélectionne le type de distorsion du module DRIVE.

Sélecteur [REV/DLY]
Sélectionne le type d'effet du module REV/DLY.

Sélecteur [MOD]
Sélectionne le type d'effet du module MOD.



Touches de module
Presser répétitivement ces touches commute on et off le module correspondant.



Mémoriser les effets

❶ **Pour mémoriser le Patch modifié, pressez la touche [STORE].**

Le GFX-3 passe en mode d'attente (Standby).

Si nécessaire, utilisez les touches BANK[▲]/[▼] et les pédales [1] - [3] pour sélectionner la banque et le numéro du Patch dans lequel mémoriser les réglages actuels d'effet.

* Si vous avez choisi un Patch d'un groupe preset, c'est le Patch n°1 de la banque utilisateur "U0" qui sera automatiquement sélectionné comme destination.

❷ **Pour effectuer la mémorisation, pressez une fois encore la touche [STORE].**

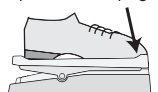
Pour annuler l'opération, pressez la touche [GROUP/EXIT].

Pour une explication détaillée de la procédure de mémorisation, voir page 14.
Pour des informations sur la façon de retrouver les réglages d'usine des Patches du groupe utilisateur, voir page 14.

❷ **Pour commuter on ou off le module d'effet, pressez à fond la pédale d'expression.**

La pédale d'expression dispose aussi d'un commutateur à enfoncement qui permet la commutation on/off d'un module d'effet spécifique.

Pour savoir comment sélectionner le module piloté par la pédale, voir page 15.



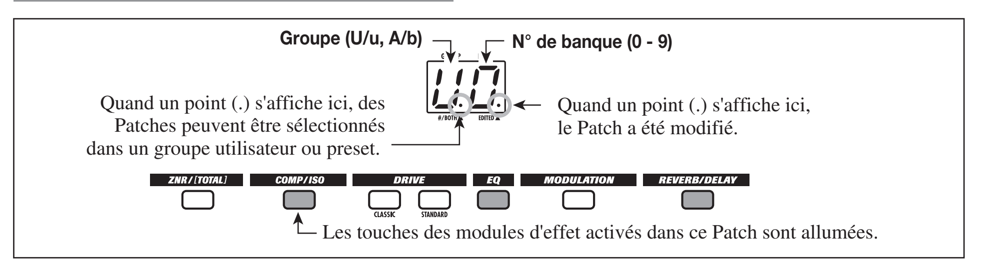
Pressez à fond

Sélection et jeu des Patches

Immédiatement après avoir allumé le GFX-3, celui-ci est prêt à jouer les Patches mémorisés.

Affichage de façade

Immédiatement après mise sous tension du GFX-3, les informations suivantes s'affichent.



NOTE

- Quand un Patch est modifié, la valeur de réglage du paramètre actuellement sélectionné est affichée. Pour retourner à l'affichage de groupe/banque, pressez la touche [GROUP/EXIT].
- Quand la valeur de réglage d'un paramètre est affichée, prenez garde à ne pas changer de Patch accidentellement. Sinon, les réglages en cours seront perdus.

Sélectionner un Patch

1. Pour sélectionner un Patch, pressez une des pédales [1] - [3] dont la diode est éteinte.

La diode de la pédale correspondant au Patch actuellement sélectionné est allumée.

NOTE

Si vous pressez la pédale dont la diode est allumée, l'unité passe en mode de neutralisation (Bypass) (→ p. 11).

2. Pour sélectionner un Patch d'un autre groupe ou banque, utilisez les touches BANK [▲]/[▼] puis les pédales [1] - [3] pour sélectionner le groupe et la banque.

Par exemple, si vous pressez répétitivement la touche BANK [▲], le changement de groupe/banque se fait comme suit.

Groupes utilisateur

U0 → U1 ··· U9 → u0 ··· u9

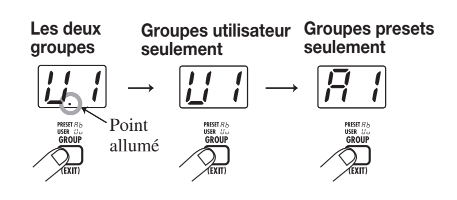
Groupes presets

A0 → A1 ··· A9 → b0 ··· b9 →

Presser ensemble les pédales [1] et [2] a le même effet que presser la touche BANK [▼] et presser ensemble les pédales [2] et [3] a le même effet que presser la touche BANK [▲].

3. Pour limiter la sélection de Patch aux groupes utilisateur ou presets seulement, pressez la touche [GROUP/EXIT].

Chaque fois que vous pressez la touche, les groupes disponibles changent.

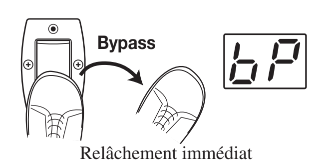


Utiliser l'accordeur interne (bypass/mute)

Le GFX-3 a un accordeur chromatique automatique intégré pour les guitares. Pour l'utiliser, les effets internes doivent être court-circuités (bypass ou neutralisation) ou l'unité doit être rendue muette (mute) (son d'origine et son d'effet coupés).

1. Pour régler le GFX-3 en mode bypass (mute), pressez la pédale du Patch actuellement sélectionné (celle dont la diode est allumée).

Presser et immédiatement relâcher la pédale règle le GFX-3 en mode bypass. La pédale d'expression se transforme automatiquement en pédale de volume.



Presser et tenir la pédale commutateur plus d'une seconde règle le GFX-3 en mode mute.

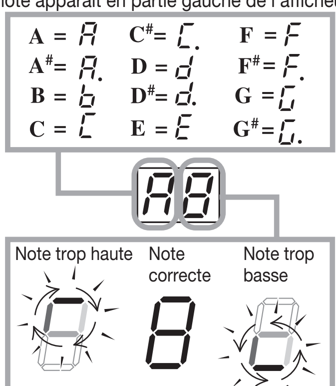




2. Jouez à vide la corde que vous désirez accorder.

L'afficheur donne la note la plus proche de la hauteur actuelle. Réglez la hauteur pour que l'indicateur affiche la note désirée.

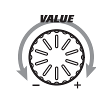
La note apparaît en partie gauche de l'afficheur.



Plus la note est éloignée, plus vite tourne l'affichage.

3. Pour changer la hauteur de référence de l'accordeur, utilisez la molette [VALUE].

La hauteur de référence actuelle s'affiche brièvement. Le réglage par défaut après mise sous tension est 40 (*la* médian = 440 Hz).



Quand la hauteur de référence est affichée, vous pouvez la changer en tournant la molette [VALUE]. La plage de réglage est 35 (435 Hz) - 45 (445 Hz) par paliers de 1 Hz. Quand le GFX-3 est éteint et rallumé, il revient à 440 Hz.

4. Pour retourner en condition normale, pressez une des pédales [1] - [3].

Le Patch correspondant à la pédale est réactivé.

NOTE

Si vous changez de banque/groupe pendant l'emploi de l'accordeur, la fonction accordeur est temporairement désactivée. Quand vous retournez à la banque/groupe d'origine, la fonction accordeur se réactive.

Changer le son d'un Patch

Les Patches du GFX-3 peuvent être modifiés en changeant les types et paramètres d'effet. Cette section montre comment éditer (modifier) les Patches.

INPUT — COMP/ISO — DRIVE — EQUALIZER — ZNR — CABINET — MOD — REV/DLY — OUTPUT

Configuration d'un Patch

Chaque Patch du GFX-3 est constitué de plusieurs effets (modules d'effet) comme représenté dans le schéma ci-dessus. Un Patch est une combinaison mémorisée de modules, chacun ayant ses propres réglages de paramètres.

Dans chaque module, il y a plusieurs effets différents mais apparentés qui s'appellent des types d'effet. Par exemple, le module MOD (modulation) comprend des types d'effet tels que CHORUS, PHASER, et WAH–WAH parmi lesquels un seul peut être sélectionné.

Les éléments qui déterminent le son d'un Patch sont appelés paramètres d'effet. Chaque module a certains paramètres d'effet, dont la valeur peut être réglée avec les touches de module d'effet, les touches PARAMETER, la molette [VALUE], etc.

NOTE

Même s'ils appartiennent au même module, les différents types d'effet ont des paramètres différents.

Edition de base

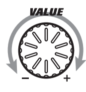
Les étapes les plus communes pour éditer un Patch sont données ci-dessous. Pour une description détaillée des types et paramètres d'effet de chaque module, voir la section "Types et paramètres d'effet" en pages 17 - 22.

1. Sélectionnez le Patch à éditer.

Les Patches à éditer peuvent être sélectionnés soit dans un groupe preset (A, b) soit dans un groupe utilisateur (U/u). Les Patches d'un groupe preset ne peuvent pas être remplacés. Si vous en modifiez un et désirez le conserver, vous devez le mémoriser dans un groupe utilisateur (→ p.14).

2. Pour changer le niveau de Patch, bougez la molette [VALUE].

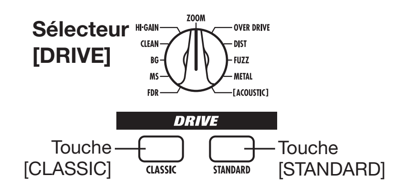
Quand l'indication de numéro de groupe/banque est affichée, la molette [VALUE] peut servir à régler le niveau du Patch (niveau de sortie final du Patch).



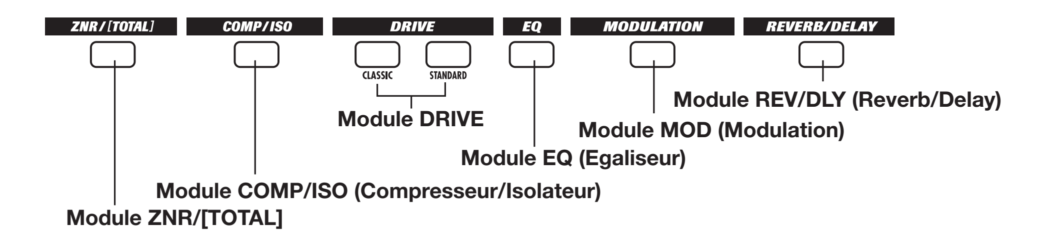


Quand vous tournez la molette, le réglage actuel de niveau de Patch (1 - 30) s'affiche. Un point (.) en bas à droite de l'afficheur indique que le Patch a été édité.

3. Si nécessaire, utilisez les trois sélecteurs pour choisir le type d'effet des modules DRIVE, MOD, et REV/DLY.



Le type de distorsion du module DRIVE se détermine avec le sélecteur [DRIVE] et les deux touches de module ([CLASSIC]/[STANDARD]).



Le type d’effet des modules MOD et REV/DLY se choisit respectivement avec le sélecteur [MOD] et le sélecteur [REV/DLY].

Sélecteur [MOD]

TREM PAN, VIBE, PITCH, WAH, SFX, PHASE, SLOW-A, FLANGE, RING, CHORUS, PDL-PIT

Sélecteur [REV/DLY]

PP-DLY, ECHO, PP-ECHO, MN-DLY, REVERSE, SPRING, [DLY+HALL], ROOM, [DLY+ROOM], HALL, [DLY+SPRING]

4. Utilisez les touches de module pour sélectionner le module à éditer.

Les touches de module servent à choisir un module d’effet sur lequel travailler. L’affectation des touches aux modules d’effet est représentée ci-dessus.

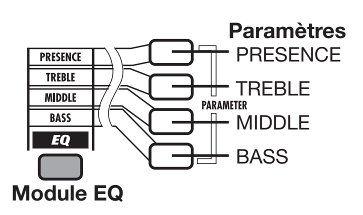
Les touches des modules activés dans un Patch sont allumées. Quand vous pressez une touche pour sélectionner le module, sa diode clignote (si vous sélectionnez un module actuellement désactivé, la touche clignote plus lentement).

5. Pour commuter ON et OFF un module, pressez la touche de module une fois encore.

6. Sélectionnez le paramètre à éditer avec les touches PARAMETER.

Ces touches de paramètres servent à choisir un paramètre dans le module actuellement sélectionné. Chaque pression de la touche fait apparaître le paramètre suivant et la valeur de réglage de ce paramètre s’affiche.

Les paramètres affectés aux touches PARAMETER pour chaque module sont imprimés en façade. Quand le module EQ est sélectionné, ces touches correspondent aux paramètres suivants.



NOTE

Quand vous utilisez le sélecteur pour changer le type d’effet, le type de paramètre change également. Sélectionnez d’abord le type d’effet, puis le paramètre.

7. Utilisez la molette [VALUE] pour changer le réglage.

La molette [VALUE] contrôle la valeur de réglage du paramètre actuellement sélectionné. La valeur de réglage actuelle s’affiche.

8. Répétez les étapes 3 - 7 pour éditer d’autres modules et paramètres.

NOTE

Pour conserver le Patch, veillez à accomplir les étapes servant à la mémorisation (→ p. 14). Autrement, tous vos changements seront perdus quand vous passerez à un autre Patch.

Mémorisation d'un Patch

Cette section explique comment mémoriser un Patch qui a été modifié (édité).

1. Pressez la touche [STORE].

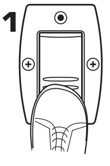
Le GFX-3 passe en mode d'attente de mémorisation. Le nom du groupe actuel et le numéro de banque s'affichent, et la diode de la pédale commutateur correspondante s'éclaire.



TRUC

Un Patch peut être mémorisé pendant que vous en jouez ou que vous l'éditez.

2. Utilisez les touches BANK [▲]/[▼] et les pédales [1] - [3] pour sélectionner la banque et le numéro de Patch où mémoriser le Patch.





NOTE

Les Patches ne peuvent pas être mémorisés dans un groupe preset. Si c'est un Patch d'un groupe preset qui est sélectionné quand vous pressez la touche [STORE], le Patch n°1 de la banque "U0" du groupe utilisateur est automatiquement sélectionné comme destination de la mémorisation.

3. Pressez encore la touche [STORE].

Le Patch est mémorisé et l'afficheur indique le groupe et la banque de destination de mémorisation. Comme le contenu modifié a maintenant été mémorisé, le point "EDITED" disparaît de l'afficheur.

Si vous pressez la touche [GROUP/EXIT] au lieu de la touche [STORE], la mémorisation est annulée.

Ramener le GFX-3 à ses réglages d'usine par défaut

Les Patches des groupes utilisateur peuvent retrouver leurs réglages d'origine à tout moment, même si vous les avez modifiés.

1. Mettez sous tension le GFX-3 en gardant enfoncée la touche [STORE].

L'indication "AL" s'affiche.



2. Pressez encore une fois la touche [STORE].

Tous les Patches sont ramenés à leurs réglages d'usine par défaut et l'unité bascule automatiquement en mode de jeu.

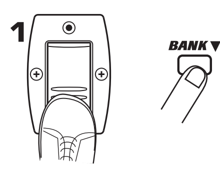
En pressant la touche [GROUP/EXIT] avant d'effectuer l'étape 2, vous pouvez annuler l'opération et revenir directement en fonctionnement normal.

Autres fonctions

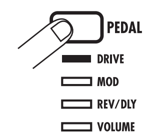
Cette section explique comment faire varier un paramètre d'effet avec la pédale d'expression et comment accomplir des fonctions spéciales telles que le réglage de la pédale d'expression.

Utiliser la pédale d'expression pour faire varier un effet

1. Utilisez les touches BANK [▲]/[▼] et les pédales [1] - [3] pour sélectionner le Patch à contrôler par la pédale d'expression.



2. Pressez répétitivement la touche [PEDAL] pour sélectionner le module à contrôler.



La touche [PEDAL] sélectionne le module qui sera contrôlé par la pédale d'expression. Le module actuellement sélectionné est signalé par la rangée de diodes située juste sous la touche. Chaque pression de la touche passe en revue les réglages DRIVE → MOD → REV/DLY → VOLUME. Le paramètre contrôlé pour chaque réglage est décrit ci-dessous.

• **DRIVE**

La pédale d'expression règle le paramètre GAIN du module DRIVE (le paramètre BODY pour certains types d'effet). L'intensité de distorsion change.

• **MOD**

La pédale d'expression règle le type d'effet actuellement sélectionné dans le module MOD. Le paramètre dépend du type d'effet.

• **REV/DLY**

La pédale d'expression règle le type d'effet actuellement sélectionné dans le module REV/DLY. Le paramètre dépend du type d'effet.

• **VOLUME**

La pédale d'expression règle le volume avant entrée dans le module MOD.

TRUC

- Pour des informations sur les paramètres contrôlés quand "MOD" ou REV/DLY" est sélectionné, voir les pages 17 - 22.
- Si le module sélectionné pour être contrôlé est actuellement désactivé, la pédale n'aura pas d'effet tant qu'elle n'aura pas été complètement enfoncée pour activer le module.

3. Jouez de votre instrument et bougez la pédale d'expression pour essayer l'effet.

Si nécessaire, éditez le type d'effet ou le paramètre d'effet qui est contrôlé.

TRUC

- La sélection du module contrôlé est mémorisée séparément pour chaque Patch. Si nécessaire, mémorisez le Patch (→ p. 14).

- En poussant à fond la pédale d'expression, vous pouvez commuter ON ou OFF le module d'effet contrôlé.

Régler la pédale d'expression

La pédale d'expression est réglée pour un fonctionnement optimal en usine, mais parfois, un nouveau réglage peut être nécessaire. Si l'enfoncement de la pédale n'entraîne pas d'effet notable, ou si au contraire le volume ou le son change excessivement même quand on ne bouge qu'un peu la pédale, calibrez celle-ci comme suit.

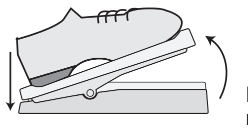
1. Tenez enfoncée la touche [PEDAL] en mettant le GFX-3 sous tension.

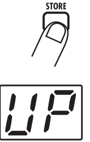
L'indication "dn" s'affiche.



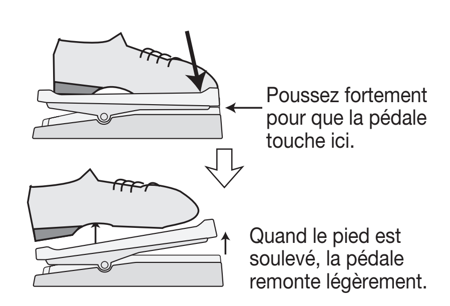
2. Relevez totalement la pédale d'expression et pressez la touche [STORE].

L'indication "UP" s'affiche.





3. Enfoncez totalement la pédale d'expression et relâchez-la.



4. Pressez la touche [STORE].

Le réglage est terminé et l'affichage de groupe/banque pour le Patch réapparaît.

TRUC

- La position de la pédale à l'étape 3 détermine le point de commutation On/Off du module. Si vous désirez que la pédale commute On/Off le module pour une pression plus légère, réglez la pédale sur une position un peu plus haute à l'étape 3.
- Si l'indication "Er" s'affiche, reprenez la procédure à l'étape 2.

Types et paramètres d’effet

Dans cette section, tous les types et paramètres d’effet des modules du GFX-3 sont expliqués. Comme illustré, le GFX-3 a 8 modules d’effet qui peuvent être considérés comme connectés en série. Il est possible d’utiliser ensemble tous les modules d’effet ou de commuter individuellement on et off les modules d’effet. Quasiment tous les modules comprennent plusieurs types d’effet, parmi lesquels un peut être choisi à la fois.

Modules d'effet

COMP/ISO	DRIVE	EGALISEUR	ZNR	CABINET	MOD	REV/DLY
COMP	FDR		ZNR	BOX	CHORUS	HALL
ISOLATOR	MS		D GATE	Z BOX	FLANGE	ROOM
	BG			BR CMB	PHASE	SPRING
	CLEAN			CMB	WAH	MN-DLY
	HI-GAIN			CMB+EV	TREM/PAN	PP-DLY
	ZOOM			STK	VIBE	ECHO
	OVER DRIVE			STK+EV	PITCH	PP-ECHO
	DIST				SFX	REVERSE
	FUZZ				SLOW-A	DLY+HALL
	METAL				RING	DLY+ROOM
	ACOUSTIC				PDL-PIT	DLY+SPRING

Types d'effet

Les types et paramètres d’effet qui peuvent être utilisés dans chaque module sont référencés ci-dessous. Le symbole de pédale ( ) indique que le paramètre peut être affecté au contrôle en temps réel par la pédale d’expression (→ p. 15).

◆ Module ZNR/[TOTAL]

Ce module sert à régler la réduction de bruit ZOOM ou ZNR (ZOOM Noise Reduction), le niveau de Patch et d’autres paramètres communs à tous les Patches.

Paramètre 1	ZNR/D GATE	Paramètre 2	PATCH LEVEL
oF, Z1 – Z8, G1 – G8		**1 – 30**	
Règle la sensibilité de ZNR/noise gate. Avec les réglages Z1 - Z8, la ZNR est activée. Avec les réglages G1 - G8, le noise gate est activé. Réglez la valeur pour une réduction de bruit maximale (réglage plus élevé) sans que cela ne produise de coupures artificielles du son.		Règle le niveau de sortie final du Patch.	
Paramètre 3	**MASTER LEVEL**	**Paramètre 4**	**ENERGIZE**
0 – 30		**oF, 1 – 30**	
Règle le niveau général (master) pour tous les Patches.		Contrôle le réglage de l’Energizer appliqué à tous les Patches. Les valeurs basses donnent une plus forte accentuation des aigus et des valeurs élevées une plus forte accentuation des graves. Le réglage "oF" désactive l’Energizer.	

◆ Module COMP/ISO (Compresseur/Isolateur)

Le compresseur sert à réduire les niveaux excessifs du signal. L’isolateur permet de couper/accentuer une bande spécifique.

Paramètre 1	COMP/ISO	Paramètre 2	ATTACK/HIGH
CO, IS		**ATTACK (CO)**	**HIGH (IS)**
		FS, SL	**oF, -12 – 12**
Sélectionnez l’effet en choisissant CO (Compresseur) ou IS (Isolateur). L’effet des paramètres 2 - 4 diffère selon le réglage effectué ici.		Le temps qui sépare l’entrée du signal et le début de l’action du compresseur peut être réglé sur FS (FAST ou rapide) ou SL (SLOW ou lent).	Régle le mixage du haut du spectre.

Paramètre 3	SENS/MID	Paramètre 4	LEVEL/LOW
SENS (CO)	MID (IS)	LEVEL (CO)	LOW (IS)
0 – 10	oF, -12 – 12	1 – 8	oF, -12 – 12
Règle la sensibilité du compresseur.	Règle le mixage du milieu du spectre.	Règle le niveau du signal après passage par le module.	Règle le mixage du bas du spectre.

◆ Module DRIVE

Ce module comprend 20 types de distorsion et d'effets de simulation acoustique. Les types d'effet se choisissent avec le sélecteur [DRIVE] et les deux touches de module ([CLASSIC]/[STANDARD]).

TYPE1:FDR (FD)			
CLASSIC	FD BLU	STANDARD	FD CLN
Son bluesy classique d'un ampli à lampe intégré		Son clair d'un ampli à lampe intégré	
TYPE 2:MS (MS)			
CLASSIC	MS OLD	STANDARD	MS DRV
Son de style ancien d'un ampli britannique multicorps à lampe		Son saturé d'un ampli britannique multicorps à lampe	
TYPE 3:BG (BG)			
CLASSIC	BG OLD	STANDARD	BG DRV
Son ancien d'un ampli combo à lampe avec médiums pleins		Son saturé d'un ampli multicorps à lampe avec médiums pleins	
TYPE 4:CLEAN (CL)			
CLASSIC	VX CRU	STANDARD	JAZZ C
Son crunch ancien		Son clair et brillant d'un ampli combo	
TYPE 5: HI-GAIN (HG)			
CLASSIC	MP 1	STANDARD	PV DRY
Son d'un pré-ampli à lampe à haut gain		Son d'un ampli multicorps pour Heavy Metal	
TYPE 6: ZOOM (ZM)			
CLASSIC	9002	STANDARD	Z PWR
Son de type 9002 ZOOM		Son de type ampli de puissance de ZOOM	
TYPE 7:OVER DRIVE (OD)			
CLASSIC	V-OD	STANDARD	PD 1
Son sec saturé		Son saturé avec une grande variété d'applications, de l'accentuation à la distorsion dure	
TYPE 8: DIST (DT)			
CLASSIC	V-DIST	STANDARD	HP DST
Son de distorsion sèche caractéristique		Son de distorsion extrême	
TYPE 9: FUZZ (FU)			
CLASSIC	WILDFZ	STANDARD	UF1
Son fuzz agressif à haut gain à l'ancienne		Son fuzz sauvage original de ZOOM	
TYPE 10: METAL (MT)			
CLASSIC	MTZ	STANDARD	MT 7TH
Son de style Metal traditionnel avec médiums prédominants		Son Metal pour guitare 7 cordes	

**Les paramètres pour les types 1 – 10 sont les mêmes.*

Paramètre 1	GAIN	Paramètre 2	TONE
⦣ 1 – 30		0 – 10	
Règle l'intensité de la distorsion.		Règle la tonalité.	
Paramètre 3	**CABINET**	**Paramètre 4**	**LEVEL**
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 – 8	
Sélectionne le type d'enceinte (voir tableau 1).		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

[Tableau 1]

Réglage	Description	Réglage	Description
oF	Désactive le simulateur d'enceinte.	CM	Simule une enceinte d'ampli combo de type ordinaire
bo	Simule une petite enceinte d'ampli.	CE	Simule un haut-parleur EV dans une enceinte d'ampli combo.
Zb	Simule une enceinte ayant le caractère sonore original de ZOOM.	St	Simule une enceinte d'ampli multicorps.
bC	Simule une enceinte d'ampli combo brillant.	SE	Simule un haut-parleur EV dans une enceinte d'ampli multicorps.

TYPE 11: ACOUSTIC (AC)			
CLASSIC	ACFAT	STANDARD	AC BRI
Change le son d'une guitare électrique pour le faire ressembler à celui d'une guitare acoustique. Les réglages CLASSIC et STANDARD donnent des caractères sonores différents.			
Paramètre 1	TOP	Paramètre 2	BODY
1 – 10		1 – 10	
Règle le son caractéristique des cordes de guitare acoustique.		Règle la résonance du corps.	
Paramètre 3	CABINET	Paramètre 4	LEVEL
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 – 8	
Sélectionne le type d'enceinte.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

◆ Module EQ (Egaliseur)

C'est un égaliseur 4 bandes.

Paramètre 1	PRESENCE	Paramètre 2	TREBLE
-12 – 12		-12 – 12	
Règle l'accentuation/atténuation dans le haut du spectre (fréquence centrale 8 kHz).		Règle l'accentuation/atténuation dans les hauts médiums (fréquence centrale 3,125 kHz).	
Paramètre 3	MIDDLE	Paramètre 4	BASS
-12 – 12		-12 – 12	
Règle l'accentuation/atténuation dans le milieu du spectre (fréquence centrale 8 kHz).		Règle l'accentuation/atténuation dans le bas du spectre (fréquence centrale 125 Hz).	

◆ Module MOD (Modulation)

Ce module contient des effets de type modulation tels que chorus et flanger, des effets qui changent radicalement le son tels que wah-wah, filtre et modulateur en anneau (Ring Modulator) et des effets de modification de hauteur tels que le transpositeur (Pitch shifter) et le vibrato.

TYPE 1: CHORUS (CH)			
Ajoute une pulsation et de l'ampleur spatiale au son.			
Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	DEPTH
C1, C2		0 – 10	
Sélectionne le caractère du chorus. C1 donne un chorus stéréo moderne et C2 un son chorus vintage.		Règle l'intensité de modulation.	
Paramètre 3	RATE	Paramètre 4	MIX
1 – 30		0 – 30	
Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance de mixage entre son d'origine et son d'effet	
TYPE 2: FLANGE (FL)			
Produit un son ondulant unique.			
Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	DEPTH
1 – 30		0 – 10	
Détermine le pré-retard.		Règle l'intensité de modulation.	
Paramètre 3	RATE	Paramètre 4	RESO
1 – 30		-10 – 10	
Règle la vitesse de modulation.		Règle le rapport de ré-injection. Des valeurs plus élevées positives ou négatives donnent des caractéristiques plus marquées.	

TYPE 3: PHASE (PH)

Produit un son soufflant.

Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	POSI
1 – 4		AF, bF	
Sélectionne le caractère du son.		Sélectionne le positionnement du module MOD. AF (après le module CABINET) ou bF (avant le module DRIVE) peut être choisi.	
Paramètre 3	**RATE**	**Paramètre 4**	**RESO**
1 – 30		1 – 10	
Règle la vitesse de modulation.		Règle la quantité de réinjection. Des valeurs plus élevées donnent un caractère plus fort.	

TYPE 4: WAH (WA)

Effet wah-wah avec au choix wah-wah automatique ou pédale wah-wah.

Paramètre 1	CONTROL	Paramètre 2	POSI
Au, Ad, Pd		AF, bF	
Sélectionne la méthode de fonctionnement de l'effet wah-wah. "Au" donne une wah-wah automatique montante et "Ad" une wah-wah automatique descendante. "Pd" donne une pédale wah-wah.		Sélectionne le positionnement du module MOD.	
Paramètre 3	**SENS/FREQ**	**Paramètre 4**	**RESO/MIX**
1 – 10		0 – 10	
Règle la sensibilité de la wah-wah automatique quand Au/Ad est sélectionné pour le paramètre 1. Quand Pd est sélectionné, ce paramètre règle la fréquence centrale de la pédale wah-wah.		Règle l'intensité du caractère de la wah-wah automatique quand Au/Ad est sélectionné pour le paramètre 1. Quand Pd est sélectionné, ce paramètre règle le mixage du son d'origine.	

TYPE 5: TREM/PAN (TM) (Tremolo/Pan)

Cet effet peut servir au trémolo ou au panoramique automatique.

Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	DEPTH
Mn, St		0 – 10	
Sélectionne le type d'effet. "Mn" donne du trémolo et "St" un panoramique automatique.		Règle l'intensité de modulation.	
Paramètre 3	**RATE**	**Paramètre 4**	**CLIP**
1 – 30		0 – 10	
Règle la vitesse de modulation.		Des valeurs plus élevées donnent une modulation plus forte par un écrêtage de la forme d'onde de modulation.	

TYPE 6: VIBE (VB) (Vibrato)

C'est un effet de vibrato automatique.

Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	DEPTH
0 – 10		0 – 10	
Règle la qualité sonore du son d'effet.		Règle l'intensité d'effet.	
Paramètre 3	**RATE**	**Paramètre 4**	**MIX**
1 – 30		0 – 30	
Règle la vitesse d'effet.		Règle le mixage du son d'origine.	

TYPE 7: PITCH (PT) (Pitch Shifter)

Cet effet peut transposer la hauteur vers le haut ou le bas.

Paramètre 1	DELAY	Paramètre 2	SHIFT
0 – 30		-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	
Règle le retard du son d'effet.		Règle la transposition. Le réglage "dt" donne un effet de désaccord.	
Paramètre 3	**TONE**	**Paramètre 4**	**MIX**
0 – 10		0 – 30	
Règle la tonalité d'effet.		Règle le mixage du son d'origine.	

TYPE 8: SFX (SF) (Effets spéciaux)

Utilise une forme d'onde aléatoire et un traitement d'enveloppe pour créer un type de son spécial.

Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	DEPTH
0 – 10		0 – 10	
Sélectionne la façon dont le son est modulé. Avec "0", le son est modifié par une forme d'onde aléatoire en escalier. Avec "10", les changements de niveau du son d'origine se reflètent dans le son d'effet. Des valeurs intermédiaires donnent un effet intermédiaire.		Règle l'intensité (la sensibilité) d'effet. Quand le paramètre 1 a été réglé sur une valeur assez haute, augmenter ce paramètre donne des valeurs de retard variant en fonction de l'intensité du signal.	

Paramètre 3	RATE	Paramètre 4	RESO
1 – 30		0 – 10 (pédale)	
Règle la vitesse de modulation de la forme d'onde aléatoire.		Des valeurs plus élevées donnent un caractère plus prononcé à l'effet.	

TYPE 9: SLOW-A (SA) (Slow Attack ou Attaque lente)

Ce module fournit une courbe d'attaque montant progressivement et un effet de filtrage dans lequel l'ouverture/fermeture du filtre est contrôlée par l'attaque de la corde.

Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	POSI
0 – 10		AF, bF	
Règle la plage de variation du filtre. Un réglage "10" donne seulement une attaque lente.		Sélectionne le positionnement du module MOD.	
Paramètre 3	**TIME**	**Paramètre 4**	**CURVE**
1 – 30 (pédale)		1 – 10	
Règle l'attaque lente/vitesse de montée du filtre.		Règle la courbe d'attaque.	

TYPE 10: RING (RN) (Ring Modulator ou Modulateur en anneau)

Produit un son métallique.

Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	POSI
0 – 10		AF, bF	
Règle la qualité du son d'effet.		Sélectionne le positionnement du module MOD.	
Paramètre 3	**RATE**	**Paramètre 4**	**MIX**
1 – 30 (pédale)		0 – 30	
Règle la fréq. de modulation. La tonalité change avec la fréquence.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

TYPE 11: PDL-PIT (PP) (Pedal Pitch ou Pédale de hauteur)

Cet effet vous permet de faire varier la hauteur en temps réel à l'aide de la pédale d'expression.

Paramètre 1	COLOR	Paramètre 2	MODE
1 – 8		UP, dn	
Sélectionne le type de pédale de hauteur (voir Tableau 2).		Détermine la direction du changement de hauteur.	
		Paramètre 3	**TONE**
		0 – 10	
		Règle la tonalité de l'effet.	

[Tableau 2]

COLOR	MODE	Val. min. de pédale	Val. max. de pédale
1	UP	-100 centièmes	Son d'origine seul
	dn	Son d'origine seul	-100 centièmes
2	UP	Doublage	Désacc. + Son sec
	dn	Désacc. + Son sec	Doublage
3	UP	0 centième	+1 octave
	dn	+1 octave	0 centième
4	UP	0 centième	-2 octaves
	dn	-2 octaves	0 centième
5	UP	-1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec
	dn	+1 octave + Son sec	-1 octave + Son sec
6	UP	-700 cent. + Son sec	500 cent. + Son sec
	dn	500 cent. + Son sec	-700 cent. + Son sec
7	UP	-∞ (0 Hz) + Son sec	+1 octave
	dn	+1 octave	-∞ (0 Hz) + Son sec
8	UP	-∞ (0 Hz) + Son sec	+1 octave + Son sec
	dn	+1 octave + Son sec	-∞ (0 Hz) + Son sec

◆ Module REV/DLY (Reverb/Delay)

Ce module comprend divers effets spatiaux incluant reverb et delay (retard).

TYPE 1: HALL (HL)

C'est un effet reverb qui simule l'acoustique d'une salle de concert.

TYPE 2: ROOM (RM)

C'est un effet reverb qui simule l'acoustique d'une pièce.

TYPE 3: SPRING (SP)

C'est un effet reverb qui simule une machine à réverbération artificielle de type ressort.

** Les paramètres pour les types 1 – 3 sont les mêmes.*

Paramètre 1	TIME	Paramètre 2	TONE
1 – 30		0 – 10	
Règle la durée de réverbération.		Règle la tonalité d'effet.	

Paramètre 3	MIX
0 – 30	
Règle le niveau de volume du son de reverb.	

TYPE 4: MN-DLY (MD) (Mono delay)

C’est un retard mono d’une durée allant jusqu’à 1,5 seconde.

TYPE 5: PP-DLY (PD) (Ping-Pong Delay)

Quand deux amplificateurs sont utilisés, cela sert d’effet de retard ping-pong (stéréo) avec une durée pouvant atteindre 1,5 seconde. Quand un seul amplificateur est utilisé, l’effet est un retard mono.

TYPE 6: ECHO (EC)

C’est un écho mono simulant une chambre d’écho à bande.

TYPE 7: PP-ECHO (PE) (Ping Pong Echo)

Quand deux amplis sont utilisés, le son retardé alterne entre les deux. Quand un seul ampli est employé, l’effet est le même que l’écho mono.

* Les paramètres pour les types 4 - 7 sont les mêmes.

Paramètre 1	TIME	Paramètre 2	FB
1 – 99, 1.0 – 1.5, t1 – t9		0 – 10	
Règle le temps de retard par paliers de 10 ms dans une plage de 10 - 990 ms (1 - 99), et par paliers de 100 ms au-dessus d’1 s (1.0 - 1.5). En sélectionnant t1 - t9, vous pouvez spécifier une valeur de note se référant au tempo (BPM) établi avec le paramètre 4 (voir Tableau 3).		Règle le nombre de cycles de répétition (réinjection ou feedback) pour le son retardé.	
Paramètre 3	**MIX**	**Paramètre 4**	**DLYBPM**
0 – 30		40 – 199	
Règle le niveau du son retardé.		Règle le temps de retard en terme de tempo (BPM ou battements par minute). Ce réglage n’est valable que quand le paramètre 1 est réglé sur t1 - t9. Des réglages de 100 et au-dessus sont représentés avec un point (.) entre les deux chiffres.	

[Tableau 3]

Valeur	t1	t2	t3	t4	t5	t6	t7	t8	t9
Note correspondante	Blanche	Noire pointée	Noire	Croche pointée	Blanche de triolet	Croche	Double-croche pointée	Noire de triolet	Double-croche

TYPE 8: REVERSE (RE)

Produit un son comparable à celui d’une bande jouée à l’envers.

Paramètre 1	TIME	Paramètre 2	FB
5 – 99, 1.0 – 1.5, t1 – t9		0 – 10	
Règle le temps de retard		Règle le nombre de cycles de répétition (réinjection ou feedback) pour le son retardé.	
Paramètre 3	**MIX**	**Paramètre 4**	**DLYBPM**
0 – 50		40 – 199	
Règle le niveau du son retardé.		Règle le temps de retard en terme de tempo (BPM ou battements par minute). Ce réglage n’est valable que quand le paramètre 1 est réglé sur t1 - t9. Des réglages de 100 et au-dessus sont représentés avec un point (.) entre les deux chiffres.	

TYPE 9: DLYHAL (DH) (Delay + reverb Hall)

C’est une combinaison d’un retard et d’un effet de reverb hall.

TYPE 10: DLY+ROOM (DR) (Delay + Reverb Room)

C’est une combinaison d’un retard et d’un effet de reverb room.

TYPE 11: DLY + SPRING (DS) (Delay + reverb à ressort)

C’est une combinaison d’un retard et d’un effet de reverb à ressort.

** Les paramètres pour les types 9 - 11 sont les mêmes.*

Paramètre 1	DLYTIM	Paramètre 2	DLYFB
1 – 50		0 – 10	
Règle le temps de retard par paliers de 10 ms dans la plage 10 - 500 ms.		Règle la quantité de réinjection dans le delay.	
Paramètre 3	**DLYMIX**	**Paramètre 4**	**REVMIX**
0 – 15		0 – 15	
Règle le niveau sonore du delay.		Règle le niveau de volume de la reverb.	

Liste des Patches du GFX-3

	BANQUE	N°	NOM	COMMENTAIRE	PEDALE
VARIATION	[U 0 / A0] STANDARD	1	STANDARD CLEAN	Son clair sophistiqué	VOLUME
		2	RHYTHM CRUNCH	Son crunch optimal pour une rythmique	GAIN
		3	GARAGE DIST	Son saturé garage	VOLUME
	[U 1 / A1] PUISSANT	1	RICH CLEAN	Son clair et riche	VOLUME
		2	FREEDOM	Son optimal pour riff de guitare	P.PITCH
		3	POWER DRIVE	Son saturé style "slave"	P.PITCH
	[U 2 / A2] EFFET VINTAGE	1	D-COMP	Pédale compresseur	VOLUME
		2	PD 1	PD-01 ZOOM	GAIN
		3	CRY-B	Wah-wah vintage comme Cry B	P-WAH
	[U 3 / A3] MODELISATION D'AMPLI	1	FDR TWIN	Son clair d'ampli combo US	VOLUME
		2	MARK	Son d'ampli combo de la série Mark	GAIN
		3	MS 900	Son saturé ancien de multicorps	GAIN
	[U 4 / A4] EFFET DE TRUCAGE	1	REVERSE WORLD	Son d'effet retardé inversé	RVS_DLY
		2	STEP	Son à paliers original de ZOOM	GAIN
		3	RING DRIVE	Son de modulation en anneau	GAIN
MODELISATION	[U 5 / A5] EFFET VINTAGE 2	1	CRUNCH ECHO	Son d'écho crunch	VOLUME
		2	SD+CE	Combinaison de saturation vintage et chorus	CHORUS
		3	FZFACE	Fuzz vintage	GAIN
	[U 6 / A6] MODELISATION D'AMPLI 2	1	J-CLEAN	Son d'ampli combo brillant	VOLUME
		2	PV PWR	Son Hard Rock US	VOLUME
		3	MP1	Son de pré-ampli vintage à haut gain	VOLUME
	[U 7 / A7] MODELISATION D'AMPLI 3	1	US BLUES	Son de blues US	VOLUME
		2	MS OLD	Son MS vintage	VOLUME
		3	MS MTL	Son à haut gain pour Hard Rock	VOLUME
STYLE MUSICAL	[U 8 / A8] ROCK'N ROLL	1	R&R CLEAN	Son rock'n'roll vintage	SPRING
		2	CATS	Son crunch Rockabilly	DELAY
		3	TRAIN ROLLIN	Son saturé style Perry	GAIN
	[U 9 / A9] SOUTHERN /BOOGIE	1	SOUTHERN CLEAN	Son clair style Bros	VOLUME
		2	SKYNYRD OD	Son saturé style SKYNRD	ROOM
		3	AFTER BURNER	Son saturé style ZZ années 80	GAIN
	[u 0 / b0] JAM ROCK	1	CLEAN RHYTHM	Son clair style PHISH	SPRING
		2	SUSTAIN LEAD	Son solo style PHISH	GAIN
		3	UF1	UF-01 ZOOM	GAIN
	[u 1 / b1] CLASSIC REVIVAL	1	SURF TREM	Son d'ampli combo US vintage avec trémolo	VOLUME
		2	BEATS	Son Mersey beat Reborn	HALL
		3	BOOTS	Pédale octaver	GAIN
	[u 2 / b2] JAZZ /BLUES	1	WARM TONE	Son demi-crunch pour jazz	VOLUME
		2	PAT M	Son Metheney	VOLUME
		3	BLUES DRIVE	Son saturé pour blues	VOLUME
	[u 3 / b3] SOUL /FUNK	1	FUNK PHASE	Phaser Funky	PHASE
		2	BOOMY RHYTHM	Son énergique polyvalent pour accompagnement	VOLUME
		3	SMOOTH A-WAH	Son wah-wah pour solo et au mediator	A-WAH
	[u 4 / b4] PUNK	1	COMP DELAY	Pédale compresseur avec delay	DELAY
		2	GREEN OD	Son pop punk moderne	VOLUME
		3	PUNK DRIVE	Ska punk saturé	GAIN
	[u 5 / b5] ROCK ANGLAIS	1	Radio•H Clean	Son d'arpège avec trémolo	GAIN
		2	U.K RYHTHM	Son d'accompagnement rock anglais	GAIN
		3	DIST WALL	Distorsion moderne multicorps	HALL
	[u 6 / b6] ALTERNATIF	1	FLANGE UP	Son flanger pour arpège ou balayage	FLANGE
		2	KURT OD	Son légèrement saturé	CHORUS
		3	RESONANCE	Son fuzz avec résonance	GAIN
	[u 7 / b7] HARD ROCK	1	ROSE CLEAN	Son clair avec vibrato	DELAY
		2	E.V.H	Son solo de lampe à haut gain	VOLUME
		3	US ARENA	Distorsion intense pour accompagnement	VOLUME
	[u 8 / b8] DARK &HEAVY	1	Aco Flange	Son simulé d'acoustique avec flanger	HALL
		2	FALLEN POWER	Son saturé pour accord abaissé	GAIN
		3	WHITE LPC	Son solo style Randy	GAIN
	[u 9 / b9] NEW AGE	1	NEO PHASE	Son de pédale phaser	VOLUME
		2	DIGI DIST	Son de distorsion numérique	GAIN
		3	GLASS FUZZ	Son fuzz excessif	P-WAH

Guide de dépannage

■ Pas de son ou volume très faible

- L'alimentation secteur est-elle activée?
- Les prises [INPUT] et [PHONES/OUTPUT] sont-elles correctement connectées à l'instrument et à l'amplificateur?
- Le câble blindé est-il défectueux?
- Le GFX-3 est-il coupé (mute)?
- Le paramètre de niveau général (master) est-il sur une valeur faible?
- La pédale d'expression est-elle enfoncée?
  Pour certains Patches, la pédale d'expression contrôle le volume. Réglez-la en position convenable.

■ Le son a une distorsion non naturelle

- Règlez les paramètres de niveau et de gain des modules d'effet.
- Règlez le module COMP/ ISO sur OFF.
  Quand une guitare à haut niveau de sortie est utilisée avec ces effets, une distorsion indésirable peut se produire en fonction du réglage du module DRIVE.

■ Hauts niveaux de bruit

- Règlez le paramètre ZNR. Si le problème persiste, essayez de réduire le GAIN.
  Si le BOOSTER ou le module COMP/ ISO est utilisé, essayez de baisser le paramètre GAIN du module DRIVE.

■ La commutation on/off de la pédale d'expression ne fonctionne pas bien.

- Essayez la procédure décrite dans "Régler la pédale d'expression" en page 16.

■ Le son est artificiel en mode bypass

- L'Energizer fonctionne aussi en mode bypass.
  Réglez l'Energizer sur "oF".

Caractéristiques

Programmes d'effet	50 types
Modules d'effet	7 modules
Mémoire de Patches	Utilisateur: 60 Patches Preset: 60 Patches 120 Patches au total
Fréq. d'échantillon.	31,25 kHz
Conversion A/N	20 bits, sur-échantillonnage 64 fois
Conversion N/A	20 bits, sur-échantillonnage 8 fois
Entrées	
Entrée guitare	Jack 6,35 mm mono standard Niv. d'entrée nominal -20 dBm Impédance d'entrée 470 kilohms
Sorties	Jack 6,35 mm stéréo standard (pour ligne/casque) Niv. de sortie max. +3 dBm Impédance de sortie en charge 10 kilohms ou plus
Afficheur	Ecran DEL 2 chiffres 7 segments
Alimentation électrique	
Adaptateur secteur	CC 9 V, – au centre, 300 mA (AD-0006 ZOOM)
Piles	4 x R6 (taille AA) IEC Fonctionnement en continu: env. 11 heures (avec des piles alcalines)
Dimensions externes	323(L) x 17,5 (P) x 70 (H) mm
Poids	2,2 kg (sans piles)

* 0 dBm = 0,775 Vrms
* Conception et caractéristiques sont sujettes à modifications sans préavis.



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon
Site web: http://www.zoom.co.jp

GFX-3 - 5003-1